GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS3

Play Manía

GOD OF WAR III

Cofres Dorados • Enemigos • Puzzles • Coleccionables

CONTROLES

Stick Izquierdo: moverse
Stick derecho: esquivar
✖: salto
■: golpe flojo
▲: golpe fuerte
●: agarrar
L2: magias
R1: escudo
R2: arma secundaria

Ha llegado la hora de Kratos. El momento de culminar su venganza. Con esta guía vamos a ayudarte a enfrentarte a los mismísimos dioses, te desvelaremos cómo derrotarlos y dónde encontrar todos los cofres. El resto es cosa tuya...

Introducción



EQUIPACIÓN Y ARMAS

ALAS DE ÍCARO

Tus alas son una herramienta imprescindible **para no caerte por los constantes precipicios** que tendrás que sortear en tu aventura. Pulsa ✖ para saltar y vuelve a pulsa ✖ y mantenlo pulsado para desplegar tus alas y poder planear. Pudiendo volar las cosas resultan mucho más fáciles, ¿verdad? 1

ESCUDO DE HELIOS

Pulsando **L1** te protegerás de ciertos ataques con tu escudo. Eso sí, te advertimos que **sólo te servirá para repeler ataques de pequeños enemigos.** Vamos, que si quieres salir airoso de los combates más complicados, **más te vale que perfecciones tu técnica de esquivar** saltando y haciendo volteretas con el stick derecho. Aprovecha los primeros compases del juego para practicarlo.


1





ESPADAS DEL EXILIO

Desde el comienzo de la aventura hasta el final te serán de gran ayuda ya que **son efectivas para todo tipo de enemigos**, su alcance es alto y son muy potentes. No dudes en **emplear los orbes rojos para mejorar las cualidades de este arma.** Su magia resulta muy útil para deshacerte de los enemigos cuando te veas rodeado. 2

ARCO DE APOLO

Arma auxiliar **muy útil para atacar a distancia aunque es muy poco dañina.** Puedes aumentar su eficacia si mantienes pulsado el botón ■ creando **flechas incendiarias.** Estas flechas también te ayudarán a avanzar en la aventura ya que con ellas podrás **quemar los rastrojos que obstaculizarán tu camino.** Debes tener en cuenta que **su uso conlleva el gasto de la barra amarilla** situada en la parte superior izquierda de la pantalla. 3

ESPADA DEL OLIMPO

Un arma especial de efecto devastador que **sólo puedes utilizar de forma temporal cuando se cargue por completo** el medidor que aparece en la parte inferior derecha de la pantalla. Para recargar el medidor tienes que derrotar enemigos y **para activar el uso de la espada pulsa R3 y L3.**
Te aconsejamos que **reserves su uso para el enfrentamiento con los Dioses** del Olimpo y grandes enemigos. 4

GARRAS DE HADES

Muy semejantes a las espadas del exilio **te serán de gran utilidad cuando te encuentres rodeado de enemigos.** A medida que incrementes sus niveles **adquirirás nuevas almas** (selecciónalas desde el menú opciones) **con las que modificar su ataque mágico (L2).** »











CABEZA DE HELIOS

Un instrumento un tanto particular pues, si bien no es un arma que cause daño a tus adversarios, **te servirá para cegarlos y alumbrar caminos oscuros.**

También es una herramienta **fundamental para conseguir los cofres dorados ocultos** y que podrás descubrir si te percatas de su presencia por los destellos dorados. Su uso no es ilimitado pues **conlleva el gasto temporal del medidor amarillo.** 5

BOTAS DE HERMES

Además de ser necesitarlas para **correr por las paredes** y así avanzar en algunos momentos de la aventura, las botas de Hermes también te servirán **para realizar veloces embestidas (L2 + ✖) y para esquivar ataques en el aire** (stick derecho). Igual que el arco y la cabeza de Helios **su uso gastará temporalmente la barra amarilla.** 6

CESTUS DE NEMEA

Aunque su alcance sea el menor de todas las armas, **su efecto en los adversarios es devastador siendo el arma más dañina** después de la espada del Olimpo.

También **te serán de utilidad para romper los bloques de hielo** y los escudos de algunos enemigos. **Su magia es poco efectiva** aunque tiene la ventaja de que afectará a todos los enemigos que te rodeen. Algo es algo.

LÁTIGO DE NÉMESIS

Una mezcla de todas las anteriores armas es una buena opción para tus últimos pasos en la aventura. **Resulta especialmente eficaz su magia** ya que, además de ser muy dañina, alcanzará a todos los enemigos que estén cerca de tu objetivo.

2- CONSEJOS

- **Recoge todos los orbes rojos** que puedas ya que los necesitarás para mejorar tus armas rompiendo vasijas, haciendo el mayor número de combos posibles en tus ataques. 7
- **Cuando veas un cofre que cambia de color** de azul a verde fíjate si necesi-











tas magia o salud para abrirlo en el momento oportuno. 8

• **En una batalla con varios enemigos** céntrate en el más fuerte y peligroso.

• **A veces no podrás avanzar** hasta eliminar a todos los enemigos de la zona.

• **Cuando te quede poca vida** usa toda la magia que tengas para sobrevivir.

• **Si te enfrentas a enemigos lentos** y tu salud peligra, aléjate y usa el arco.

• **Cuando escales por muros y paredes** fíjate en la postura que toma Kratos. Te servirá de orientación para saber hacia donde tienes que continuar. 9

• **Cuando estés rodeado,** el combo **L1 + ■** (disponible a partir del nivel 2) de tus armas será el más efectivo.

• **Aprende a esquivar saltando** y usando el stick derecho y olvídate del escudo. 10

• **Remata a los enemigos cuando estén** inconscientes (símbolo O en su cabeza) y obtendrás más orbes. 11

• **Observa los movimientos de la cámara** pues te indicará en todo momento por donde continúa el camino.

3- LOS COFRES

A lo largo de tu caza y captura de Zeus encontrarás por estos tipos de cofres:

COFRES ROJOS

Obtendrás orbes rojos que te servirán para mejorar los atributos de tus armas desde el menú de opciones. 12

COFRES VERDES

Cuando la barra de tu salud esté baja, abre un cofre de este tipo para recuperarte.

COFRES AZULES

Las magias son limitadas. Si se agota la barra azul, abre este tipo de cofres para recuperar. 13



COFRES BLANCOS

Muy poco habituales te proporcionarán distintos tipos de orbes rojos, azules o verdes. 14

COFRES DORADOS

Son los cofres más importantes y más complicados de encontrar. A lo largo de esta guía encontrarás la localización de todos. En su interior podrás encontrar:

• **Ojo de Gorgona:** Reúne tres ojos para aumentar la barra de salud.

• **Pluma de Fénix:** Con tres de ellas aumentará tu capacidad para invocar magias.

• **Cuerno de minotauro:** Si quieres aumentar la barra que te posibilita el uso de las armas secundarias (arco, botas de Hermes y Cabeza de Helios) hazte con 3 cuernos. 15



1. Poseidón

Comienza la aventura para destronar al Rey Dios Zeus a lo grande, enfrentándote cara a cara a uno de sus hijos, el Dios del agua: Poseidón. Tómate este capítulo a modo tutorial y no tengas en cuenta la adquisición de orbes u objetos ocultos.

CAPÍTULO 1- GAIA

Aprende a golpear, esquivar, escalar, protegerte, usar la magia y matar Dioses del Olimpo.
Tómatelo con calma y practica los movimientos de Kratos. **No te molestes en conseguir grandes combos ni muchos orbes rojos,** pues más adelante irremediablemente perderás todos tus atributos.
En tu enfrentamiento con uno de los **caballos de Poseidón esquiva sus ataques** con las patas de cangrejo usando el stick derecho **y acércate a él o a sus extremidades** para golpearle a base de combos. También puedes usar las magia para apoyarte (R2) 1.

CAPÍTULO 2- MONTE OLIMPO

Tras un comienzo caótico afronta una zona tranquila donde puedes seguir practicando la técnica de combate y de escalada.
Cuando te enfrentes al **minotauro centra todos tus ataques sobre él** y deja a los pequeños esbirros para el final 2. Sigue la misma técnica que en tu enfrentamiento anterior y **golpéale hasta dejarlo inconsciente.** Luego, ve a por la pata arrancada para clavársela y deshacerte de él 3.

CAPÍTULO 3- CORAZÓN DE GAIA

Cuando veas el corazón de Gaia **fíjate que en la pared de la derecha podrás mover un bloque** el cual encaja perfectamente en un hueco de la pared opuesta.


1



2

Pero **antes de colocarlo, rótalo** (agárralo con R1 y rota con stick derecho) para que la enredadera del bloque quede en el exterior tras encajarlo ❹.

CAPÍTULO 4- POSEIDÓN

Enfréntate al Dios Poseidón. **Golpea las garras de su caballo** que verás a ambos lados, **esquiva sus golpes con volteretas** (stick derecho) y **salta cuando lance los rayos** desde su tridente.

Cuando te enfrentes cara a cara con él **sigue esquivando de la misma manera** los torrentes de agua y las embestidas con su tridente. Tras golpearle durante un rato se quedará inconsciente (símbolo O en la cabeza) así que **sube por la enredadera de la cabeza de Gaia** para rematarlo con la combinación de botones ❺.



OBJETO COLECCIONABLE: ESTATUA DE ZEUS

Al comienzo de capítulo, antes de mover el bloque de la pared, al lado contrario de la estancia sube por la enredadera. Arriba, junto a una hoguera y una pintura en la pared, está la estatua de Zeus.







2. HADES

Bienvenido al Inframundo. Aunque hayas perdido la batalla contra Zeus, no te desesperes pues aun no has perdido la guerra. Comienza desde cero y ármate, adquiere orbes, experiencia y enfréntate a Hades, el Dios del Inframundo y de las almas perdidas.

CAPÍTULO 5- REINO DE HADES

A medida que remontes el río del reino de Hades verás como **pierdes todas tus facultades**. Acostúmbrate a tu nueva situación de debilidad y no te preocupes, **en breve volverás estar en plena forma.**

COFRE DORADO: OJO DE GORGONA 1

Nada más caer en el reino de Hades, tras tu lucha fracasada con Zeus, en el primer salto donde utilices tus espadas como cuerda en una argolla, quédate corto en el salto y accede a una plataforma donde está el cofre 1.

CAPÍTULO 6- PIRITOO

Cuando veas encerrado a Piritoo en una enredadera sigue los siguientes pasos para adquirir su arco:

1- Súbete a la plataforma que tiene la llama y antes de que ceda salta, usando tus alas, al saliente de la parte superior 2

2- Arroja el recipiente con enredaderas al nivel inferior y baja.

3- Arrastra el recipiente hasta la celda del dragón del fondo.

4- Regresa a la plataforma de la llama. Cuando estés abajo del todo, salta y corre hasta el recipiente incendiado y usa las alas para subir hasta donde se encuentra la palanca antes de que la verja caiga 3.

5- Una vez liberado el dragón lucha con él y una vez **encima de él avanza quemando** a todos los enemigos que se crucen en tu camino y **achicharra a Piritoo. Ya sólo te queda coger el arco de Apolo.**

COFRE DORADO: PLUMA DE FÉNIX 1

Tras quemar a Piritoo, fíjate en las ramas que hay en la parte elevada, cerca de la palanca que moviste para liberar al dragón. Lanza una flecha incendiada (mantén pulsado R1) para quemar las ramas. Para acceder a esa zona elevada,











mueve el recipiente ardiendo hasta esa zona y usa tus alas 4.

COFRE DORADO: CUERNO DE MINOTAURO 1

Tras coger el arco llegarás a una pequeña plaza con dos cofres (uno rojo y otro azul). Entre ellos verás rastrojos que puedes quemar con una flecha incendiada. Hazlo y detrás encontrarás el cofre 5.

COFRE DORADO: OJO DE GORGONA 2

Tras enfrentarte por primera vez con los demonios alados llegarás a una zona donde tienes que ascender por una pared. Permanece atento a las distintas alternativas porque podrás acceder a un recoveco donde está el cofre 6.

CAPÍTULO 7- JUECES DEL INFRAMUNDO

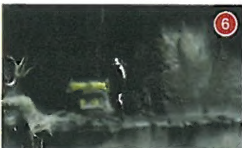
Cuando llegues a la **gran plaza con las tres estatuas gigantes** que sujetan la cadena del destino **dirígete al púlpito** situado en un extremo para leer las **3 pruebas** que tendrás superar. **Ármate de paciencia y valía pues te esperan tres batallas** largas y peligrosas 7.

COFRE DORADO: OJO DE GORGONA 3

Nada mas acceder a la plataforma grande de la parte de los jueces del Inframundo fíjate que en ella hay un pequeño saliente en forma de escalera (muy cerca del púlpito donde está el libro que te enseña las pruebas). Salta aunque la pantalla no te deje ver hacia donde vas y de este modo accederás a una zona oculta donde encontrarás el cofre 8.

COFRE DORADO: CUERNO DE MINOTAURO 2

Aunque en la plataforma donde están los jueces sujetando la cadena del destino veas un cofre dorado no podrás acceder a él. Para hacerlo, tienes que pasar por un portal mágico situado en el camino elevado que rodea las cabezas de los jueces 9. »













» Tras **pasar el primer pórtico** llegarás a una cueva donde tendrás que seguir estos pasos para llegar hasta la salida situada arriba:

1- Prende la enredadera y usa el humo generado para ascender con las alas 10.

2- En la segunda planta pulsa la palanca y sube rápidamente en el ascensor.

3- Un poco más arriba coge un barril explosivo y arrójalo para que caiga y explosione en la enredadera que prendiste. Esto hará que genere mucho más humo que te permitirá ascender más 11.

4- Sube por la cortina de humo y baja la pasarela superior. Súbete en ella y abre la puerta dorada. Tras coger el **cofre** vuelve a usar tus alas para llegar a la zona más elevada.

COFRE DORADO: PLUMA DEL FÉNIX 2

En la zona de ascensores, cuando caiga la pasarela de arriba a mitad del nivel, abre la puerta 12.

CAPÍTULO 8- LA FRAGUA

En este capítulo **conocerás a Efesto**, un Olímpico que será más adelante pieza clave en el desarrollo de la aventura. Y es que hay que tener amigos en el infierno pero también está bien tenerlos entre los dioses...

COFRE DORADO: OJO DE GORGONA 4

El cofre que buscas se encuentra junto al Dios de la fragua, en el camino que verás a su izquierda, junto a la puerta gigante que está cerrada 13.

CAPÍTULO 9- PALACIO DE HADES

Para **llegar hasta el final del palacio de Hades** y enfrentarte a éste deberás seguir los siguientes pasos:

1- Arrastra el carro con piedras que verás en una estancia hasta la ruleta que hay junto al árbol.

2- Mueve la ruleta y coloca el carro con las piedras delante para impedir que se vuelva a mover en el sentido contrario 14.

3- Sube por la enredadera del árbol y asciende hasta la planta superior.

4- Arriba mueve la manivela y luego golpea el ataúd que cuelga (acércate a él y pulsa R1). Verás como en los pasillos caen dos escaleras y aparecen enemigos.

5- Vete a la escalera que ha aparecido a tu izquierda

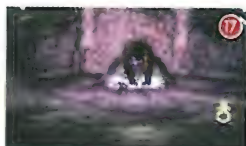












y baja por el ascensor hasta la planta de abajo.
6- Coge el carro de piedras y súbelo en el ascensor. Una vez arriba **mueve la manivela** que hay frente a la figura de Hades. Rápidamente vuelve a subir por la escalera de tu izquierda y mueve la ruleta antes de que la argolla se cierre. Luego coloca el palé con piedras como hiciste anteriormente para dejar el brazo de la estatua apresado en la argolla 15.
7- Acciona nuevamente la manivela que hay frente a la estatua de Hades y ve a la escalera de tu espalda para accionar otra manivela.
8- Para terminar, regresa al ataúd y lánzalo contra la estatua para acceder a una zona secreta donde te espera Hades.



COFRE DORADO: PLUMA DE FÉNIX 3

En cofre se encuentra dentro del casco de Hades, en lo alto del palacio 16.

CAPÍTULO 10- HADES

Para derrotar a Hades **tienes que dominar a la perfección las volteretas** para esquivar los ataques (stick derecho). Sus golpes son muy previsibles, pero no te confíes porque a la vez resultan muy dañinos. **Haz combos cortos** de golpes y aléjate rápido.
Cada vez que le dejes KO **le irás arrancando partes del cuerpo.** Verás como estas partes caen al suelo y él trata de recuperarlas gracias a las manos que surgirán del suelo. **Usa el remolino (L1 + ■) y evita que vuelvan a él 17.**
Cuando lance las cadenas por el suelo fíjate bien porque **todo el suelo tornará de color oscuro** menos una zona. Tendrás que aguantar justo en esa zona para que no te hiera.
Cuando lance las cadenas de forma discontinua no dejes de moverte.
En el momento de la lucha en el que las cadenas de Kratos y Hades se enreden golpéale (■) y cuando veas que Kratos está a punto de caerse por la grieta pulsa ● repetidamente para evitarlo por todos los medios.
En la última fase del enfrentamiento con Hades, **cuando el dios pierda su casco, trata siempre de buscar su espalda** usando las argollas de los lados 18.
Acabaste con un dios...

CASCO DE HADES

Tras derrotar a Hades, metete en el río y bucea. En el fondo encontrarás el Casco de Hades.



3. Helios

Asume el cambio radical de pasar de las profundidades del Inframundo a la ciudad de Olimpia donde te enfrentarás nada menos que a Helios, Dios de la Luz.

CAPÍTULO 11- LA CIUDAD DE OLIMPIA

Para avanzar en este nivel **deberás usar en varias ocasiones la ayuda de las arpías.** Tranquilo, que no es para tanto...

Son unos monstruos inofensivos con forma de ave que sobrevuelan las zonas de los acantilados. Para atraerlas tienes que **lanzarles una flecha y luego agárralas con L1 + ●.** Posteriormente oblígalas a que avancen contigo encima mientras las golpeas ❶. Ten en cuenta que **sólo aguantarán tres golpes** así que no te entretengas encima de ellas. Si ves que no vas a conseguir llegar a tu destino, pulsa ✖ para cambiar a otra arpía que tengas cerca y que pueda completar el viaje.

En una zona de la ciudad donde ronda el gigante verás una catapulta.

Deshazte previamente del monstruo, combinación de cabra, serpiente y león, y luego **acércate a la catapulta. Sólo tienes que pulsar R1** justo cuando veas el carro de Helios pasar por delante ❷.

CAPÍTULO 12- HELIOS

Cuando llegues a la plaza donde está Helios medio inconsciente por el accidente de la catapulta, verás como **unos soldados con unos escudos impenetrables protegen su cuerpo.** Aguarda unos segundos hasta que **aparezca un gigante en escena.** Golpéale y, cuando se quede inconsciente, **súbete en él para controlarlo** ❸. Con su enorme fuerza y su maza podrás destrozar a todos los soldados que protegen a Helios y los refuerzos que aparezcan.











Después podrás hacer cuentas con Helios. Cuando te acerques a él **usará su magia de la luz** para cegarte así que usa el stick derecho para colocar el brazo de Kratos entre Helios y su vista ④.

COFRE DORADO: CUERNO DE MINOTAURO 3

Tras derrotar a Helios usa la cabeza (L1 + ▲) en la zona donde veas un aura dorada ⑤.

ESCUDO DE HELIOS

Cuando acabes con el Dios de la luz mira junto al carro y encontrarás el Escudo.





4. Hermes

Comienza tu ascenso por las cadenas del equilibrio y disponte a luchar con Hermes, el mensajero de los Dioses. No te preocupes, no se trata más que de un nuevo escollo antes del enfrentamiento final con Zeus.

CAPÍTULO 13- LA SENDA DE EOS

Nada más matar a Helios **busca el brillo dorado en la pared de la montaña** y usa la mirada de la cabeza (L2 + ▲) para descubrir una **puerta secreta** 1. Toma nota de este tipo de puertas secretas pues en tu camino por la cueva **tendrás que repetir esta operación varias veces** para poder continuar tu camino. Después no digas que no te hemos avisado...
Como la cueva está a oscuras **usa la cabeza de Helios para alumbrar tu camino** y así no perderte nada.

COFRE DORADO: OJO DE GORGONA 5

Está en un recodo de la pared de la cueva, enfrente del check point que verás al comienzo 2.

COFRE DORADO: PLUMA DE FÉNIX 4

En la cueva, cuando uses la cuerda que cuelga de la pared para atravesar un gran barranco, mira para abajo: hay un saliente 3.

Tras hablar con Pandora a través de la estatua, para continuar y alcanzar el puente derruido del fondo **debes usar a una arpía** 4.

COFRE DORADO: OJO DE GORGONA 6

Después de enfrentarte por primera vez a los fantasmas, tras cruzar el enorme puente de piedra derruido, observa los brillos dorados en la pared derecha de la cueva y apunta con la cabeza de Helios a la pared para descubrir un hueco secreto donde está el cofre que buscabas 5.

COFRE DORADO: PLUMA DE FÉNIX 5

Tras la encerrona en el puente de madera donde hay tres barriles explosivos verás dos cofres, uno rojo


1


2







y otro azul. Junto a ellos, oculto detrás de la viga de madera, está el cofre 6.

CAPÍTULO 14- LA CADENA DEL EQUILIBRIO

Sube volando por la cadena esquivando todos los maderos y piedras que se crucen en tu camino. **Prevé los movimientos con cierta antelación** ya que Kratos es lento volando 7.

COFRE DORADO: PLUMA DE FÉNIX 6

Tras subir volando y agarrado a la pared de la cueva llegarás a una pasarela de madera donde verás el brillo característico que indica los cofres ocultos 8.

CAPÍTULO 15- LAS CAVERNAS

Ármate de paciencia ya que cada vez que aterrices en uno de los cubos gigantes de madera de la cueva **tendrás que enfrentarte a innumerables enemigos.** Y más te vale que **domines a la perfección la técnica de engancharte a las argollas** y balancearte pues será necesario para pasar este capítulo repleto de saltos 9. Ánimo, que tú puedes.

COFRE DORADO: CUERNO DE MINOTAURO 4

Nada más aterrizar en el nivel, muévete por el cubo gigante de madera para encontrar la zona brillante que indica el cofre 10.

CAPÍTULO 16- HERMES

Este capítulo sólo será una presentación del mensajero de los Dioses. Tan sólo **asciende por la cadena hasta llegar al palacio** donde está la llama del Olimpo 11.

CAPÍTULO 17- LA LLAMA DEL OLIMPO

En la sala de la llama del Olimpo **usa la cabeza de Helios para descubrir todos los cuadros** de la pared de la sala.

COFRE DORADO: OJO DE GORGONA 7

Junto a la cadena de equilibrio que hay en un extremo de la estancia verás el brillo dorado del cofre 12. »









» CAPÍTULO 18- LA CIUDADELA OLÍMPICA

Cuando aparezca el velocísimo Hermes tendrás que **perseguirle por la ciudadela Olímpica.**





Tienes que **ser rápido en tus movimientos**, escala paredes, salta usando las alas y usa el gancho para balancearte en las argollas. Todo rápido y preciso.
Al final, **cuando Hermes se coloque tras una verja**, fíjate en la escalera de la izquierda para ascender y poder llegar así hasta **la catapulta** ⓭. Acciónala para llegar hasta una estancia donde podrás acabar con el mensajero de los Dioses sin mucha dificultad.
Lo mejor es que uses las garras de Hades para impedir que esquive con facilidad tus ataques.

OBJETO COLECCIONABLE: MONEDA DE HERMES

Mientras persigues a Hermes, tras usar la catapulta, llegarás a una estancia donde verás la cabeza de la estatua de bronce. Junto a ella está la moneda de Hermes.







5. Heracles

En este capítulo tendrás un inesperado enemigo que se cruzará en tu camino. Se trata de nada más y nada menos que tu hermano mayor Heracles, un guerrero con un físico increíble y ataques devastadores. Un digno rival.

Deberás usar las botas de Hermes varias veces al comienzo del capítulo para ascender y correr por muros y paredes marcados con huellas doradas ❶.

COFRE DORADO: PLUMA DE FÉNIX 7

Tras conseguir las botas de Hermes y salir al exterior tendrás que usarlas en un enorme mural. Al final verás la estela dorada de los cofres ❷.

COFRE DORADO: CUERNO DE MINOTAURO 5

Está al fondo de la plaza donde te enfrentarás a tres gigantes con bolas de acero con pinchos antes de acceder a la estancia de la llama del Olimpo ❸.

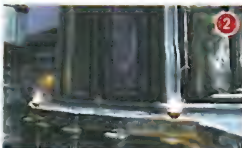
CAPÍTULO 19- LA LLAMA DEL OLIMPO

COFRE DORADO: PLUMA DE FÉNIX 8

Usa las alas y sube por el corro de corriente que verás a tu izquierda en la cámara superior de la sala donde permanece la llama del Olimpo (donde están los controles con los símbolos del mando de PlayStation) ❹.

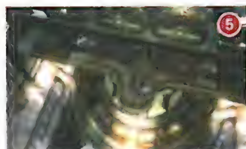
Para activar mecanismo de desbloquea la llama del Olimpo debes seguir los siguientes pasos: »















» **1- Sube por uno de los corros de corriente** de aire que verás junto al mecanismo con los símbolos del mando de PlayStation y accede de un salto a la pasarela superior **donde verás unas manivelas.** Cada una de ellas mueve una parte del mural que hay en la parte de abajo 5.
2- Pulsa las manivelas hasta que consigas que en el mural de abajo se forme el dibujo de una espada.
3- Baja y colócate en los controles con botones como los del mando de PlayStation.





4- Pulsa los botones del mando cuando su símbolo pase justo por la marca del medio del pentagrama (puro estilo *Guitar Hero*).

COFRE DORADO: OJO DE GORGONA 8

Bajando las escaleras de caracol, tras mover el mecanismo que abre la llama del Olimpo, verás el brillo dorado de cofre 6.

CAPÍTULO 20- EL FORO: HERACLES

Prepárate para enfrentarte a tu hermano mayor. Para empezar **calienta eliminando a unos cuantos esbirros** y espera a que aparezca Heracles en acción.

Una vez cara a cara con él **trata de esquivar sus potentes golpes** haciendo volteretas o saltando y golpéale con tu arma más evolucionada 7.
Cuando te embista pulsa ● repetidamente para agarrarle y **empújale hasta una de las columnas de pinchos** que rodean el foro. Repite esta operación varias veces para arrancarle la armadura y deshacerte de él 8. **Pasa de los esbirros** y céntrate en tu hermano Heracles.

En las cloacas aprenderás para que sirve tu nueva arma: podrás hacer temblar la tierra con su magia y romper el hielo y los escudos de los soldados. 9

OBJETO COLECCIONABLE: HOMBRERA DE HERACLES

Tras derrotar a Heracles, bucea en el conducto de agua donde yace su cuerpo y encontrarás en el fondo la hombrera.
Te será realmente útil para generar cataclismos...



6. Afrodita y el olímpico Efesto

Descansa de tanta pelea, deja tus armas a un lado un momento y permite que la diosa del amor y el herrero te ayuden a alcanzar tu objetivo.

CAPÍTULO 21- LA CÁMARA DE POSEIDÓN

COFRE DORADO: CUERNO DE MINOTAURO 6

Tras pasar el conducto buceando donde yace el cuerpo muerto de Heracles llegarás al Palacio de Poseidón. Nada más empezar encontrarás el cofre dorado junto a otro rojo 1.

Para atravesar la cámara de Poseidón sigue los siguientes pasos:

1- Avanza abriendo puertas hasta llegar a una sala donde verás varios portales de color azul.

2- Salta ayudándote de tus alas hasta el portal azul situado a tu derecha.

3- Desde la plataforma donde apareces tras pasar el portal, salta al saliente de tu izquierda y **acciona la palanca.** Verás cómo se abren unas pasarelas en la parte inferior de la estancia y aparecen unos perros.

4- Baja y patea a los perros (usa ●) para lanzarlos a través del portal. **Haz que pasen 4 perros** y verás como la plataforma baja lo suficiente para poder acceder a otro portal, el cual te llevará hasta la estancia donde está atada la princesa de Poseidón 2.

5- Para salir del Palacio lleva a la princesa, eliminando a todos los enemigos que se crucen en tu camino, hasta la primera estancia del palacio. Allí **vuelve a accionar la manivela** junto a la princesa, la cual te "ayudará" a que se quede levantada para que tú puedas llegar hasta la sala final donde está la estatua de Pandora y la salida. »


1


2







CARACOLA DE POSEIDÓN

Lo encontrarás fácilmente en la estancia donde desatas a la princesa de Poseidón.



LIGA DE AFRODITA:

¿Dónde va a estar? Pues detrás de la cama de Afrodita encontrarás tan sensual objeto.



CAPÍTULO 22- LOS JARDINES SUPERIORES

En los jardines, **mueve las manivelas que hay en el eje de las pasarelas** para que giren, aunque algunas estarán estropeadas y de momento no podrás accionarlas. **Ayúdate de tus alas** para saltar de plataforma en plataforma y acceder a la cámara de Afrodita 5.

COFRE DORADO: OJO DE GORGONA 9:

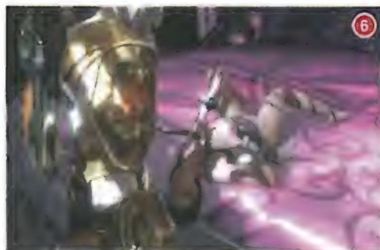
El dichoso cofre lo encontrarás en la sala donde desatas a la princesa de Poseidón 3. No está mal encontrar uno facilito.

COFRE DORADO: PLUMA DE FÉNIX 9:

En el palacio de Poseidón, en la estancia donde hablas con la estatua de Pandora verás el reflejo dorado del cofre oculto 4.

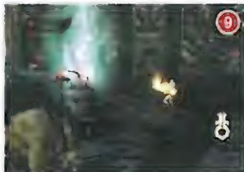
CAPÍTULO 23- LA CÁMARA DE AFRODITA

Deja las armas a un lado. Para que Afrodita te ayude a alcanzar tu meta **tienes que demostrar tu "hombría"** y aceptar su proposi-











ción. Acércate a la cama y ejecuta a la perfección el combo para no enfadar a la Diosa del amor 6.

COFRE DORADO: CUERNO DE MINOTAURO 7

En la estancia de Afrodita, junto al portal, verás el cofre en un rincón 7.

CAPÍTULO 24- EL TÁRTARO

Sigue las indicaciones de Efesto y entra en el Tártaro para obtener la piedra con la que te construirá la que supuestamente será el arma definitiva con la que podrás enfrentarte a Zeus.

COFRE DORADO: PLUMA DE FÉNIX 10

Al comienzo del camino del Tártaro, lo verás fácilmente 8.

CAPÍTULO 25- PUERTA DE TISÍFONE

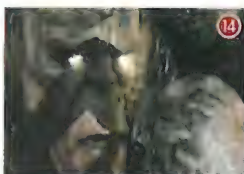
Prepárate para enfrentarte a innumerables enemigos y a afrontar el enigma de la puerta de Tisífone. En primer lugar **lucha contra todos los enemigos** que te salgan **y aprovecha los contenedores explosivos con tus flechas** 9.
Luego, **sigue estos pasos para ascender** por la puerta y conseguir abrirla:

1- Tira de las cadenas que hay a ambos lados de la puerta 10.
2- Encaja en la puerta los dos cubos que verás a ras de suelo.
3- Asciende por los salientes y usa a la arpía (engánchate a ella pulsando L1 + ●) para pasar de un lado a otro. **Ten cuidado con los salientes que se mueven** y alcanza una argolla situada en la parte superior derecha de la puerta para que aparezcan más salientes 11.
5- Vuelve a usar otra arpía que ronda la zona para pasar al otro lado de la puerta y conseguir que finalmente se abra. »











» CAPÍTULO 26- LA FOSA DEL TÁRTARO

Llegó un momentito de descanso, ya que se trata de **un capítulo muy tranquilo** con unos cuantos esbirros a los que matar y poco más. A esta alturas para ti esto no es más que un calentamiento. Eso sí, **el final del capítulo seguro que no te lo esperas.**

COFRE DORADO: PLUMA DE FÉNIX 11

Al comienzo del capítulo las fosas del Tártaro, tras abrir la enorme puerta de Tisífone. Mira bien junto al check point y encontrarás la estrella dorada de este nuevo cofre ⑫.

COFRE DORADO: CUERNO DE MINOTAURO 8

Tras el salto para sortear un abismo en el trayecto de las fosas del tártaro podrás encontrar el cofre en un recodo a tu derecha ⑬.

CAPÍTULO 27- CRONOS

Prepárate para **exprimir al máximo todas tus cualidades de lucha y escalada** para eliminar a este titán que busca venganza. Al comienzo, **cuando intente aplastarte con sus dedos, usa la cabeza de Helios** para cegarle temporalmente y escapar ⑭.

Seguidamente tendrás que **ascender por su brazo enganchado con tus espadas.** Cuando llegues arriba del todo **usa tus armas para golpearle en la piel.**

Cuando luches en su brazo contra los esbirros **intentará aplastarte con su otra mano** así que golpea su uña hasta arrancársela ⑮.

A continuación, cuando trate de **aplastarte con un manotazo, esquívalo fijándote en la sombra** que proyectará su mano en el brazo y **permanece atento para escalar por sus dedos** hasta lo alto de su mano donde tendrás que cegarle nuevamente con la cabeza de Helio.

Más adelante **tendrás que pasar por su cinturón y hombro** donde tendrás que pelear con nuevos esbirros. **Cuando te trague y estés en su garganta, pulsa R1** para descender rápidamente y salta de un lado para otro (✖) **antes de que te alcance su saliva** ⑯.

Tras salir de su estómago tan sólo te quedará darle el

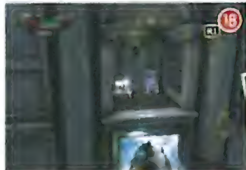
OBJETO COLECCIONABLE: ANILLO DE EFESTO

Cuando Efesto trate de asesinarte y se quede electrocutado (por mala persona), dirígete al lago que hay a la izquierda. Allí mismo encontrarás este enorme anillo.









golpe de gracia con la espada del Olimpo.

Cuando Efesto te construya el látigo de Némesis y le des su merecido por intentar matarte, **regresa a la cámara de Afrodita** escalando la pared de la fragua que lleva al portal y sal de la estancia de la Diosa del amor para llegar de nuevo a los jardines superiores. **Allí podrás activar los puentes inactivos** usando la electricidad de tu nueva arma 17.

Llegarás a una cámara donde verás una catapulta en una pasarela, varios portales y un enigma que resolver. **Para continuar tu aventura sin dejarte ningún** cofre atrás sigue los siguientes pasos:

1- Para coger un **COFRE DORADO (CUERNO DE MINOTAURO 9)** gira la ballesta a la izquierda y lanza la flecha. Engánchate a la cuerda y avanza por los portales hasta llegar a una estancia superior. Allí salta desde la cornisa y **usa tus alas para continuar avanzando por la cuerda** y sortear las verjas. Al final de la cuerda está el cofre 18.

2- Para adquirir otro **COFRE DORADO (OJO DE GORGONA 10)** regresa a la planta y pulsa la palanca para elevar la pasarela. Vuelve a accionar la ballesta en dirección a la izquierda y continua hasta el final para alcanzar el cofre 19.

3- Y finalmente para salir y coger los dos cofres restantes **(COFRE DORADO: PLUMA DE FÉNIX 12 y OBJETO COLECCIONABLE: PLANOS DE DÉDALO)** con **la plataforma subida lanza la ballesta hacia la puerta** para abrirla.

Luego sube por la pared de la derecha con las botas de Hermes y **acciona la palanca. Regresa por el portal y dispara la ballesta** para que los dos cofres caigan al suelo 20.

COFRE DORADO: CUERNO DE MINOTAURO 10

Este es facilito: nada más pasar la cámara donde está la dichosa ballesta encontrarás el cofre al comienzo del pasillo 21.







7. HERA

Como ya te podías imaginar, tu madre, Hera, madre del recién fallecido Heracles y esposa de Zeus, no te pondrá las cosas fáciles. Si bien ella no posee atributos físicos que te metan en apuros te planteará un enigma difícil de descifrar.

CAPÍTULO 28- EL LABERINTO

COFRE DORADO: EXTRA

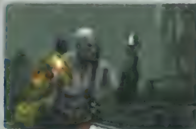
En el laberinto, tras hablar con Hera toma el camino de la derecha y luego en la bifurcación toma el sendero de la izquierda. Al fondo verás el rastro dorado del cofre oculto 1.

Para salir de la primera parte del laberinto no tendrás dificulta alguna. Sólo tienes que **tomar el pasillo donde encontraste el Cáliz** de Hera y luego **girar la primera a la derecha** 2.
Tras enfrentarte en el pasillo a las dos cabras con lanza comenzará la dificultad.

Sigue los siguientes pasos para salir del laberinto:
1- Coge el COFRE DORADO (OJO DE GORGONA 11).
Toma el camino de la derecha nada más aparecer tras enfrentarte en el pasillo a las dos cabras con lanza 3.
2- Súbete a la plataforma redonda dorada y observa donde está la clave del laberinto: **durante un tiempo limitado**, jugando con una perspectiva diferente desde la estatua gigante, **lo que parece plano no lo será.** Tienes que aprovechar.
3- Corre hasta la escalera y sube a la pasarela antes de que se termine el útil efecto 3D de la perspectiva de la estatua 4.

CÁLIZ DE HERA

Tras hablar con ella al comienzo del laberinto toma el pasillo de la izquierda para verlo.



4- Tras subir la escalera que se ve desde los ojos de la estatua, baja por una escalera de madera. Justo en mitad del salto verás como la verja está abierta. Cuélate para coger el **COFRE DORADO: (CUERNOS DE MINOTAURO 11)** 5.



1



2



3







5- Coge la columna que podrás arrastrar, rótala a la izquierda y muévela para encajarla **junto a la pared donde hay una pequeña cascada.** Verás como **el agua llena el cáliz dorado** que hay al lado y se abre una nueva verja en el laberinto 6.

6- Mata a Hera y usa una flecha incendiaria para quemar los rastrojos que envuelven otro cáliz dorado.

7- Coge de nuevo la columna que puedes arrastrar, y sin girarla llévala hasta la verja que hay junto al segundo cáliz. Luego ve a la baldosa para **activar nuevamente la mirada de la estatua.** Verás cómo se llena el cáliz de agua 7.

8- Gira 180° y arrastra nuevamente la columna hasta colocarla en el hueco que falta en la pasarela que lleva al **tercer cáliz** 8.

9- Activa de nuevo la mirada de la estatua y coge el cuerpo de Hera para depositarlo en el tercer cáliz 9.

10- Arrastra por última vez la columna y déjala encima en la baldosa para conseguir que permanentemente tengas la perspectiva de la estatua.

11- Ya sólo te queda subir por la escalera tridimensional y salir del laberinto ayudándote de las arpías.

COFRE DORADO: OJO DE GORGONA 12

Tras cruzar el abismo ayudándote de las arpías, junto al check point encontrarás el brillo dorado del cofre oculto 10.









8. Dédalo

Por órdenes de Zeus, el humano Dédalo ha construido un supuesto laberinto infranqueable que protege el único punto débil del Olimpo y que puede acabar destruyendo al Dios de dioses. Ánimo, ya te queda muy poco para el enfrentamiento final tal deseado.

COFRE DORADO: EXTRA

Lo verás a tu izquierda al final el pasillo donde te enfrentas por primera vez a los escorpiones 1.

CAPÍTULO 29- LA CUEVA

En tu enfrentamiento con los gigantes, ármate de paciencia, **saca tu arma más evolucionada y aprovecha cuando controles al gigante de un solo ojo** para golpear a los demás. Cuando acabes con todos ellos podrás llegar hasta un recodo de la cueva donde **hay un cofre con orbes de salud y un check point.**

Para continuar **alumbra con la cabeza de Helios** la pared y de este modo abrir un pasadizo secreto 2.

COFRES DORADOS: EXTRA Y CUERNO DE MINOTAURO 12

En el cubo gigante donde tienes que luchar con los gigantes 3.

Al final del pasadizo **llegarás a una estancia vertical encharcada. Sigue estos pasos** para sortear el puzzle y no dejarte ningún cofre:

1- Antes de tirarte al agua salta a la derecha para llegar a un saliente donde hay un **COFRE DORADO (EXTRA)** 4.

2- Tira de la palanca para poner el tapón en la cámara y para que el nivel del agua suba al primer piso.

3- Verás un mecanismo junto a un cofre de orbes rojos que aun no puedes activar, así que **lánzate al agua y nada hasta la otra esquina** de la estancia donde podrás escalar y acceder a un pasadizo muy oscuro que te obligará a sacar la cabeza de Helios para caminar por las pasarelas.

4- Veras unas marcas para subir el muro corriendo, no subas y continúa el camino de maderos de la izquierda para poder conseguir de este modo un **COFRE DORADO (EXTRA)** 5.


1


2


3





De nuevo en la cueva **te enfrentarás a un escorpión gigante**. No te pongas nervioso. Sólo tienes que **destrozarle sus patas** de hielo con tus puños, deshacerte de los pequeños escorpiones con el látigo de Némesis y esquivar sus golpes de aguijón con esas volteretas que se te dan tan bien a estas alturas. **Cuando acabes con sus patas golpéale el morro** hasta conseguir dejarlo inconsciente.
Cuando acabes con él **destroza el aguijón y hazte con la punta**, ya que te servirá como una especie de llave para salir de la cueva activando los mecanismos con la forma de estrella de color rojo 6.

COFRE DORADO EXTRA

En la cueva, tras enfrentarte al escorpión gigante y cuando subas por la corriente de aire, verás un cubo enfrente. Allí, oculto pero visible por el brillo dorado, está el cofre 7.

Para salir de la cueva y adentrarte en el laberinto te advertimos que **deberás dominar a la perfección los saltos en los que Kratos usa las cadenas** como si fuera una tirolina.
Tras hablar con Dédalo, para entrar en el laberinto tendrás que ejecutar una serie de saltos en cadena donde deberás saltar incluso hacia atrás. Ármate de paciencia y... ¡A saltar!

COFRE DORADO EXTRA

Cuando veas a Dédalo colgado de las cadenas fíjate en el camino de la derecha. Al fondo está el cofre 8.

CAPÍTULO 30- EL LABERINTO

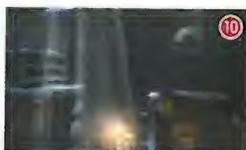
Una vez dentro del laberinto que forman los cubos unidos **deberás sortear cada estancia** para ver a Pandora y para escapar con ella. **Cada cubo tiene una sorpresa** así que permanece atento:
1- En el primer cubo te espera una batalla ardua con varios enemigos. **Usa al perro gigante de tres cabezas** que escupe fuego para controlarlo y matar fácilmente a los gigantes. »

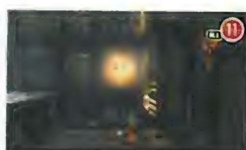












» **2- En el segundo cubo encontrarás dos COFRES DORADOS (EXTRAS)**, uno antes de que gire y otro entre las llamas 9. **Coordinar muy bien tus movimientos de escalada** para que ni las llamas ni los pinchos te maten es fundamental. Empieza escalando por la pared que hay detrás de la llamarada de la izquierda. Luego espera a que se junten los pinchos para saltar de un lado a otro. Finalmente **súbete en el brazo mecánico superior para activar la palanca** que abre la puerta 10.

3- En la tercera estancia en primer lugar arrastra el cubo de hormigón hasta el mecanismo con forma de estrella. **Actívalo para que el habitáculo gire** y vuelve a arrastrar el cubo de hormigón hasta el fondo. Activa nuevamente el mecanismo con forma de estrella para que vuelva a rotar el habitáculo y se quede en su posición original, pero con el cubo de hormigón junto a la baldosa que debes pisar con él para que se abra la puerta de salida 11.

4- En el último cubo antes de rescatar a Pandora tendrás que enfrentarte a un sinfín de enemigos con una particularidad: **aleatoriamente del suelo saldrán unos pinchos** que si bien te ayudarán a deshacerte de varios enemigos, si te alcanzan te matarán.

Cuando veas que van a salir pinchos en todo el suelo engánchate una arpía para sobrevolar el suelo temporalmente y salvarte.

COFRE DORADO EXTRA

Cuando salgas de la jaula después de rescatar a Pandora verás el brillo dorado a tu derecha 12.

Cuando escapes con Pandora deberás interactuar con ella en varias ocasiones. Verás varios sitios por donde tú no puedes entrar pero ella sí gracias a su reducido tamaño. **Acércate a ella y pulsa ● para cogerla y R1 para dejarla** en lugares elevados. Cuando Pandora se vea encerrada en la











trampa de las cuchillas sé rápido y **escala por la verja para llegar al otro lado** del cubo donde está la manivela que librará a la niña ⓭.

COFRE DORADO EXTRA

En el habitáculo donde Pandora se quedará encerrada en una urna de cristal verás el reflejo dorado del cofre oculto ⓮.

Cuando Pandora se quede encerrada en una urna de cristal, mueve la manivela de la izquierda y disponte a saltar por las paredes y cubos con la agilidad que te caracteriza para llegar a tiempo antes de que Pandora se ahogue... Así sobrevivirás tú también. ⓯

COFRE DORADO EXTRA

Verás los reflejos dorados en el último cubo de la escapada del laberinto con Pandora, donde te enfrentarás, una vez más, a innumerables enemigos ⓰

3 COFRES DORADOS EXTRA

En la enorme explanada que forman los cubos tras superar el laberinto ⓱.

Tus últimos pasos antes del enfrentamiento final son muy sencillos. **En el descenso** de Kratos por la cadena **esquiva todo lo que puedas** como ya has hecho en ocasiones anteriores. **Cuando estés frente a los jueces usa el portal** para subir a la pasarela que rodea sus cabezas y destroza el hielo que tienen en las nucas ⓲. **Luego baja y destroza el extremo de la cadena** formado por hielo. Luego asciende por la cadena. Para finalizar asciende por la cadena del equilibrio y **acciona la manivela para dejar al descubierto la caja de Pandora.**

3 COFRES DORADOS EXTRA

Entre la zona de las estatuas de los tres jueces verás los reflejos dorados ⓳.







9. Zeus

Ha llegado la hora de la verdad. Si quieres culminar tu venganza sólo te queda un escollo por superar: eliminar al mismísimo dios de dioses...

En la primera parte del enfrentamiento **trata de esquivar las bolas de energía** moviéndote adelante o atrás y golpéale si cesar con combos.
Usa toda la magia que quieras pero reserva la espada del Olimpo, pues las necesitarás para la última fase del enfrentamiento. Para atacar a Zeus usa tu arma más desarrollada 1.

Tras dejarlo por primera vez KO, Zeus se levantará con más fuerza, aunque por suerte recuperarás tu salud perdida. **Sigue usando la magia de que dispongas y tu arma más desarrollada** pero sigue reservando la espada del Olimpo. En esta fase también **deberás esquivar los rayos que Zeus lanza** a ras de suelo 2.







En la fase final, abre el corazón de Gaia con tus puños para destrozar el hielo y **tus flechas de fuego para quemar los rastrojos** que protegen su corazón. En esta ocasión, **la mejor arma para enfrentarte a Zeus es el Látigo de Némesis. Usa toda la magia que tengas y la espada del Olimpo.**

Cuando Zeus se multiplique céntrate en él pero elimina también a sus dobles ya que estos te darán orbes de magia cuando los mates y, no nos engañemos, seguro que te vienen de perlas en estos momentos.
Para distinguir Zeus de sus réplicas fíjate en que su tez es más oscura 3.
¿A que no ha sido tan difícil?

Desafíos del Olimpo

Al superar el juego podrás acceder desde el menú inicial a una serie de desafíos. Esmérate porque si los superas todos desbloquearás el modo Titán.

1- CONTROL DE LA POBLACIÓN

Objetivo: no permitas que haya más de 50 enemigos.
Consejo: golpea con el combo de ■ en las zonas donde veas más enemigos.

2- MANOS DESNUDAS

Objetivo: mata a todos los enemigos en el tiempo marcado sin usar armas.
Consejo: cógelos con ● y destrózalos con el golpe o combo correspondiente.

3- DE PIEDRA

Objetivo: deja que las Gorgonas te conviertan en piedra 10 veces sin morir.
Consejo: deja que te petrifiquen y mueve rápidamente stick izquierdo para recuperarte. No ataques a las Gorgonas pero sí a los demás enemigos.

4- EL MATADOR – OLÉ

Objetivo: impide que el Minotauro te cornee y que los enemigos se te echen encima.
Consejo: esquiva las cornadas cuando veas que te va a embestir y elimina a todos los enemigos sin dejar de moverte.

5- DERRIBO

Objetivo: obtén 1.000 puntos eliminando enemigos.
Consejo: deja K.O. rápidamente al gigante para controlarlo y arroyar a los enemigos que aparezcan en el ring.

6- HIJOS DE HADES

Objetivo: haz que se generen 5 cíclopes.
Consejo: atácales como si fueras a eliminarlos y verás cómo se multiplican.

7- A GOLPE LIMPIO

Objetivo: destruye todas las urnas en el tiempo marcado.
Consejo: no hagas combos, sólo golpea con ■ y sigue un orden para no perder tiempo.

TROFEOS

- **Reducido a cenizas:** Obtén el Arco de Apolo.
- **Los enviados:** Descubre la sala secreta de los brazos de Hades.
- **Señor del Esplendor:** Mata a Helios.
- **Calzador cazado:** Mata a Hermes y consigue sus botas.
- **Yo no he sido, ¡pero ójala!:** Mata a la princesa de Poseidón.
- **Galán:** Complace a Afrodita
- **Manitas:** Córtale la mano a Gaia.
- **Ábrete, Sésamo:** Abre las Puertas de Tisífone.
- **Rescátame:** Salva a Pandora.
- **Los tres sabios:** Suelta la cadena de los tres jueces.
- **Sicario:** realiza un combo de 1.000 golpes.
- **Justo Castigo:** Mata a Zeus.
- **¡Que me parto!:** Parte a 1 centinela del Olimpo.
- **Bronceado:** Ciega a 100 enemigos con la cabeza de Helios.
- **Adiestramiento:** Da 50 patadas a los perros.
- **¡Que calentón!:** Quema 10 enemigos con el Arco de Apolo.
- **¡Desalmado!:** Invoca todas las almas con las Garras de Hades.
- **Mala sangre:** cubre a Kratos con 500 cubos de sangre matando a los enemigos.
- **Centauro de mis entrañas:** Destripa a 3 generales centauro.
- **Un gran paso:** Mejora cualquier arma hasta el siguiente nivel.
- **Rivalidad fraternal:** Mata a Heracles.
- **Asesino de titanes:** Mata a Cronos.
- **Con gancho:** Mata a Hades.
- **Quemadura glacial:** Obtén la tormenta de hielo de Boreas.
- **Nuevos puntos de vista:** Resuelve el jardín de Hera.
- **Con buenos ojos:** Recoge todos los ojos de Gorgona.
- **El desplumador:** Recoge todas las plumas de fénix.
- **Descuérnate por la victoria:** Recoge todos los cuernos de Minotauro.
- **¡Al máximo!:** Potencia por completo todas las armas.
- **Venganza satisfecha:** Supera el juego.
- **Acepto el desafío:** Supera el Desafío del Olimpo
- **Inhumano:** Supera el modo Titán.
- **Inestimable:** Recoge todas las Posesiones divinas


Play